



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Indonesia memiliki budaya yang beraneka ragam karena terdapat sekitar 17.100 pulau, menurut Nirwandar (2014), dengan jumlah lebih dari 300 suku dan 700 bahasa daerah, Indonesia memiliki peninggalan berupa candi, istana kerajaan, dan banyak peninggalan lainnya salah satunya adalah alat musik. Menurut Cabot (2006) musik memiliki peran yang penting dalam sejarah karena setiap ada perayaan pasti ada musik yang dimainkan, misalnya sebagai iringan upacara pernikahan atau pertunjukan musik di sebuah ritual.

(Sa'adah, Dasmu, Supriyana & Aini, 2010) berpendapat bahwa beberapa budaya Indonesia sekarang ini juga kurang diminati sehingga dilupakan generasi muda. Menurut Nuraeni (2015) salah satu faktor dilupakannya suatu nilai budaya salah satunya karena masuknya agama modern.

Awalnya upacara pernikahan di Desa Bontosunggu di Sulawesi Selatan banyak dipengaruhi oleh upacara sakral agar acara pernikahan dapat berjalan dengan lancar, namun karena masuknya agama modern maka terjadi perubahan dan pergeseran nilai – nilai pada upacara pernikahan. Agama Modern melarang kita untuk berdoa dan memanggil arwah leluhur karena hal tersebut dianggap tabu, namun pada pernikahan di Sulawesi Selatan ada acara dimana kita harus berdoa dan memanggil arwah leluhur kita menggunakan *Ensambel Pa Balle* yang merupakan 3 alat musik.

Alat musiknya terdiri dari Gong, Pui – Pui, dan Ganrang, secara tidak langsung agama *modern* tidak akan menggunakan 3 alat musik tersebut. Maka dari itu penulis dan tim ingin membuat permainan yang melibatkan *Ensambel Pa Balle* berikut dengan tokoh yang memakai pakaian adat Sulawesi Selatan, selain sebagai media pembelajaran dan permainan juga sebagai media untuk melestarikan budaya di Sulawesi Selatan. Penulis dan tim membuat permainan karena lebih mudah untuk diperkenalkan kepada anak kecil, kemudian menurut Asmiatun & Putri (2017) permainan dapat menjadi media pembelajaran sekaligus hiburan jadi tidak akan membuat seseorang jenuh dalam belajar. Penulis membuat sebuah tokoh di dalam permainan ini di latar belakang sebagai perwakilan pemain dan juga ikon budaya yang terletak pada kostum dan aksesoris di *game Pa Balle Adventure*, kostum yang ada pada tokoh antagonis dan protagonis mewakili pakaian adat di Sulawesi Selatan sehingga juga bisa dilestarikan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh untuk diaplikasikan pada media *game “Pa Balle adventure”*.

1.3. Batasan Masalah

Perancangan ini akan fokus pada:

1. Desain visual tokoh dan aksesorisnya
2. Perancangan aksesoris tokoh akan diadaptasi dari karakter visual daerah Sulawesi Selatan khususnya Makassar.

3. Tokoh ini akan diaplikasikan pada media digital dalam bentuk model 3D dan animasi *idle*, berlari, melompat.
4. Tokoh yang akan dirancang adalah 1 *hero* dan 1 *boss*.
5. *Style* yang digunakan bernuansa kartun karena sesuai dengan target market yang berumur 6-12 tahun.
6. Target audiensi
 - a. Geografis
 - i. Primer: Gading Serpong
 - ii. Sekunder: Tangerang
 - b. Demografis
 - i. Primer: untuk usia 6-12 tahun, gender pria dan wanita, warga negara Indonesia, semua etnis
 - ii. Sekunder: usia 12 tahun keatas, Gender pria dan wanita, warga negara Indonesia, semua etnis.
 - c. Psikografis
 - i. Memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang memiliki kaitan dengan Indonesia, memiliki ketertarikan terhadap alat musik tradisional, dan juga tertarik dengan perkembangan teknologi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang tokoh yang dapat diaplikasikan pada media digital dengan metode penelitian kuantitatif dengan kuesioner dan metode studi eksisting

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian ini terhadap bidang studi dan universitas adalah sebagai media untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta menjadikan karya ini untuk melestarikan kebudayaan secara langsung yaitu alat musik Sulawesi Selatan. Karya ini juga berguna untuk mempermudah generasi muda yang ingin mengetahui mengenai alat musik di Sulawesi Selatan.

